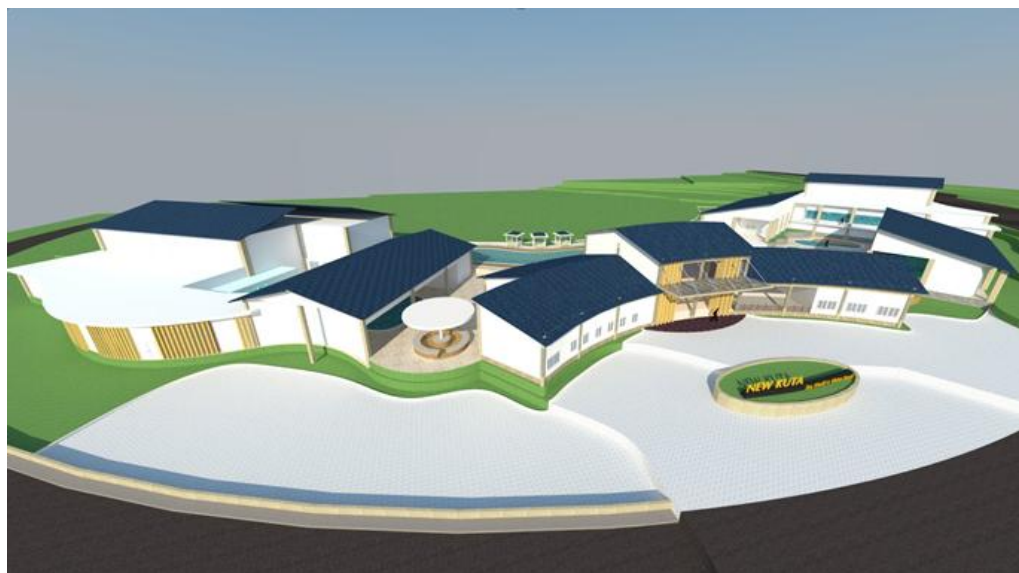


Fasilitas Wisata Dunia Laut dan Pelatihan Olahraga Air di Pecatu, Bali

Yunita Puspasari Harianto, dan Joyce Marcella Laurens
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: yunitaph@rocketmail.com; joyce@peter.petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan dari barat (*The Rich Prada Hotel*).

ABSTRAK

Proyek ini merupakan sebuah fasilitas wisata bertema dunia laut dan dilengkapi dengan fasilitas pelatihan olahraga air. Didukung dengan lokasi yang berada di kawasan rekreasi, proyek dapat memberikan manfaat bagi pengunjung dan juga kawasan Pecatu Indah Resort yang ingin mengenal dunia laut maupun berlatih olah raga air. Pantai New Kuta (*Dreamland*) yang berada dalam kawasan ini merupakan daya tarik terbesar bagi wisatawan lokal maupun asing. Keindahan pantai dan ombak yang cukup tinggi ini biasa dimanfaatkan untuk olahraga air, misalnya selancar. Rumusan masalah dalam proyek ini adalah mendesain fasilitas wisata untuk anak-anak hingga dewasa yang mengenalkan dunia laut Indonesia sekaligus dapat memberikan pelatihan olahraga air bagi remaja hingga dewasa. Pendekatan desain yang digunakan adalah bentuk yang berbasiskan fungsi yang beragam dan kebutuhan pengguna yang berbeda.

Kata Kunci : wisata, laut, pelatihan, olahraga air, Pecatu.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Gambar. 1.1 Keadaan manusia yang sibuk bekerja. Sumber : Google.

Manusia bekerja keras untuk dapat melengkapi berbagai kebutuhan hidupnya dan mengejar kekuasaan, prestise, ataupun kepentingan lainnya. Kehidupan seperti ini membuat manusia juga membutuhkan sarana untuk menenangkan pikiran sejenak, menyegarkan hati, dan membuat pikiran segar kembali.

Kebutuhan akan hiburan dan rekreasi sangat diperlukan untuk mendapatkan kehidupan yang seimbang. Setiap orang memiliki caranya masing-masing untuk mendapatkan kesenangan. Ada orang yang melakukan hobinya dan ada juga yang melakukan rekreasi/bermain sebagai cara untuk bersenang-senang.

Saat ini sudah terdapat banyak tempat rekreasi seperti *Waterboom*, Taman Safari, *Eco Green Park*, Taman Bermain, dan masih banyak lainnya. Wisata tersebut kebanyakan menghadirkan permainan *indoor*, *outdoor*, dan air. Namun di Indonesia masih sedikit

yang mengeksplorasi laut sebagai bagian dari wahana. Hal ini sangat disayangkan mengingat Indonesia merupakan negara kepulauan. Wilayahnya yang terdiri dari pulau-pulau menjadikan Indonesia memiliki potensi laut yang banyak dan unik di setiap tempat.



Gambar 1.2 Indonesia negara kepulauan. Sumber: Google.



Gambar 1.3 Kehidupan laut di Indonesia. Sumber: Google.

Melihat keadaan ini maka dirancanglah sebuah wisata yang mengeksplorasi laut. Potensi laut dan pantai Indonesia dapat dimanfaatkan juga untuk olahraga air. Jadi wisata ini tidak hanya sebagai rekreasi, namun juga bisa dimanfaatkan sebagai tempat berlatih olahraga air.

Saat ini tempat rekreasi di Indonesia lebih di dominasi oleh pengunjung anak-anak/remaja serta orang tuanya untuk menemani. Dengan adanya aktifitas olahraga air dalam wisata ini diharapkan dapat mewadahi pengunjung usia anak-anak, remaja, anak muda hingga dewasa yang ingin berolahraga ataupun menyalurkan hobi. Mereka dapat bermain, berolahraga, dan berlatih bersama-sama.



Gambar 1.4 Permainan air anak-anak dan dewasa. Sumber: Google.

B. Rumusan Masalah

Dalam mendesain proyek ini rumusan masalahnya adalah bentuk yang dapat mewadahi fasilitas wisata untuk anak-anak hingga dewasa yang mengenalkan dunia laut Indonesia sekaligus dapat memberikan pelatihan olahraga air bagi remaja hingga dewasa.

C. Tujuan Perancangan

Proyek ini didesain untuk membuat wisatawan lebih mengenal kehidupan laut di Indonesia dan menjadi tempat bagi wisatawan yang ingin belajar olahraga air terutama selancar dalam bentuk rekreasi. Fasilitas pelatihan ini dapat menghindari adanya kecelakaan saat berolahraga air di laut sekitar karena ombak di daerah Kuta Selatan cukup tinggi.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.5 Letak lokasi kawasan. Sumber: Dok. Pecatu Indah Resort

Data Tapak

- Lokasi : Pecatu Indah Resort, Bali
- Kabupaten : Badung
- Kecamatan : Kuta Selatan
- Luas lahan : 9.984 m²
- Tata Guna Lahan : Mixed Use (kawasan rekreasi)
- GSB : 9 meter (depan), 6 meter (belakang dan samping)
- KDB : maksimal 45%
- Ketinggian : maksimal 15 meter



Gambar 1.6 Masterplan kawasan. Sumber: Dok. Pecatu Indah Resort



Gambar 1.7 Letak tapak pada kawasan. Sumber: Dok. Pecatu Indah Resort

Lokasi tapak berada di Kuta Selatan, Bali. Lebih tepatnya berada di dalam kawasan *Pecatu Indah Resort*. Tapak merupakan bagian dari kawasan rekreasi yang sedang berkembang di desa Pecatu. Berada di dekat pantai dan laut yang berombak cukup tinggi, membuat tapak sesuai dengan proyek wisata dunia laut dan pelatihan olahraga air. Lokasi dan proyek akan saling memberikan manfaat.

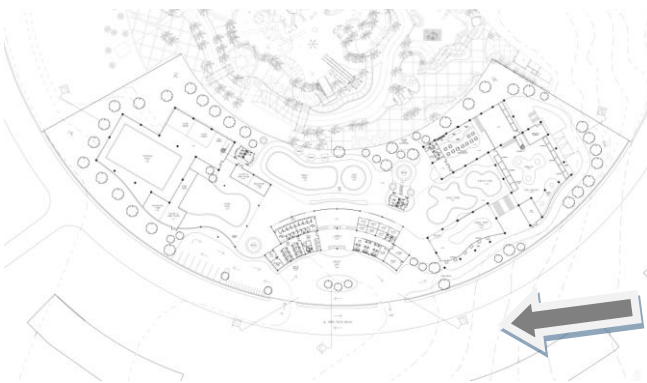
DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning



Gambar. 2.1 Lokasi tapak. Sumber: Dok. pribadi

Kontur semakin rendah ke arah utara dengan tingkat kemiringan yang landai. Kontur dimanfaatkan untuk pembedaan fungsi ruang yang satu dengan yang lain dan memaksimalkan view dari kontur yang tinggi.



Gambar. 2.2 Kontur tapak yang semakin rendah.

Tapak dikelilingi banyak hotel berbintang, villa, dan juga fasilitas rekreasi sebagai *existing*. Tapak ini dapat menimbulkan hubungan timbal balik yang baik antara proyek dengan lingkungan sekitar. Sebagai kawasan rekreasi, adanya proyek ini akan mengundang

pengunjung yang bisa menginap di hotel sekitar. Sebaliknya, tamu hotel semakin terfasilitasi dengan adanya proyek ini di kawasan tersebut.



Gambar. 2.3 Lingkungan sekitar. Sumber: Dok. Pecatu Indah Resort

Jalan utama dan satu-satunya untuk mengakses tapak adalah di sebelah barat tapak, berupa jalan dua arah yang ada di dalam kawasan *Pecatu Indah Resort*. Pengunjung yang datang dengan mobil harus terlebih dahulu memarkir mobilnya di tempat parkir kawasan, dan dapat menuju tapak dengan mobil *shuttle* yang tersedia.

Terdapat pantai *New Kuta* (atau yang biasa disebut pantai *Dreamland*) di sebelah timur tapak yang ramai dikunjungi dan dimanfaatkan untuk berselancar.



Gambar. 2.4 Pantai *New Kuta*. Sumber: Google

Tapak menghadap ke arah barat. Panas matahari menjadi pertimbangan dalam menata ruang luar. Di sisi barat tapak terdapat hotel *Rich Prada* yang memiliki tinggi sekitar 15 meter sehingga dapat menjadi *shading* saat sore hari.



Gambar. 2.5 *The Rich Prada Hotel*. Sumber: Google

B. Pendekatan Perancangan

Pendekatan desain dalam proyek ini adalah bentuk yang berbasiskan tuntutan fungsi setiap fasilitas.



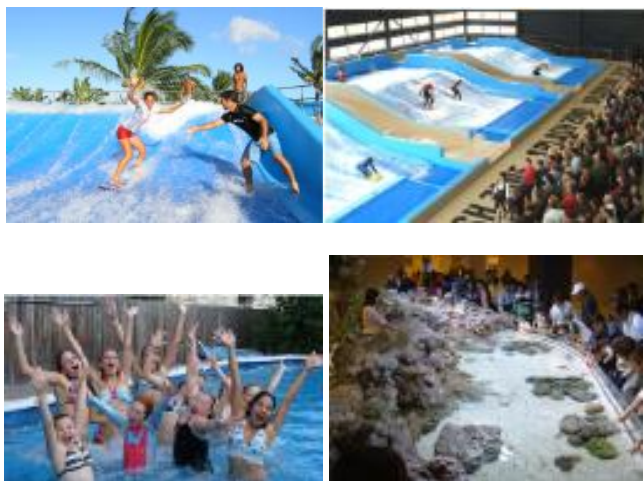
Gambar. 2.6 Kebutuhan bentuk menurut fungsi. Sumber: Google

Adanya fungsi yang beragam dalam proyek ini membuat adanya tuntutan yang berbeda terhadap setiap fungsi ruang. Zona pelatihan membutuhkan ruang yang efektif dan jelas. Untuk zona dunia laut cenderung dinamis dan mengalir untuk membuat pengunjung terbawa mengelilingi setiap ruang yang ada dan mengurangi kebosanan pada anak-anak.



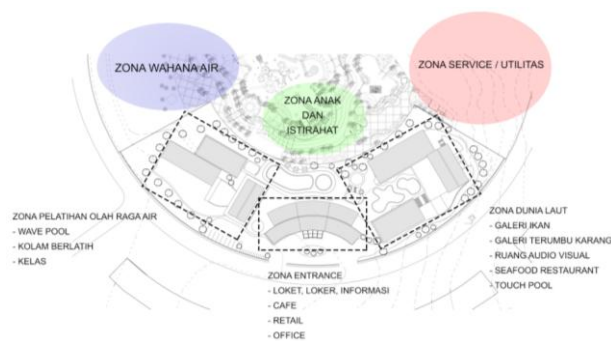
Gambar. 2.7 Kecenderungan manusia; (ki-ka) anak-anak, dewasa.

Menurut usianya, manusia memiliki minat dan kebiasaan yang berbeda juga. Anak-anak cenderung melakukan aktivitas mereka dalam kelompok. Sedangkan orang dewasa lebih individual atau mandiri. Aktivitas yang berbeda ini tentunya akan mempengaruhi bentuk ruang.



Gambar. 2.8 Perbedaan kecenderungan dalam bermain; (atas-bawah) dewasa, anak-anak. Sumber: Google

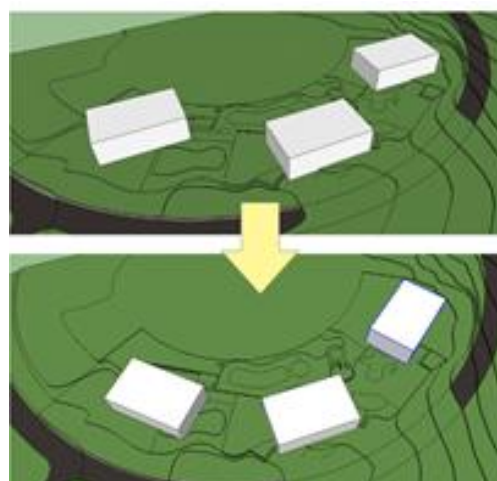
C. Penataan Massa



Gambar. 2.9 Zoning pada tapak dan hubungan dengan fasilitas existing.

Penataan massa dipengaruhi oleh bentuk tapak dan lingkungan existing. Penghubung antara tapak dengan fasilitas existing diletakkan pada zona anak-anak dan istirahat dalam fasilitas existing. Dari zona ini, pengunjung dari fasilitas tersebut dapat melihat dan tertarik ke dalam tapak.

Pada zona lainnya, penataan fungsi ruang juga disesuaikan dengan fungsi fasilitas yang ada, seperti zona service berada berdekatan dengan service tapak existing, zona pelatihan olahraga air berdekatan dengan zona wahana air yang berada di fasilitas existing.



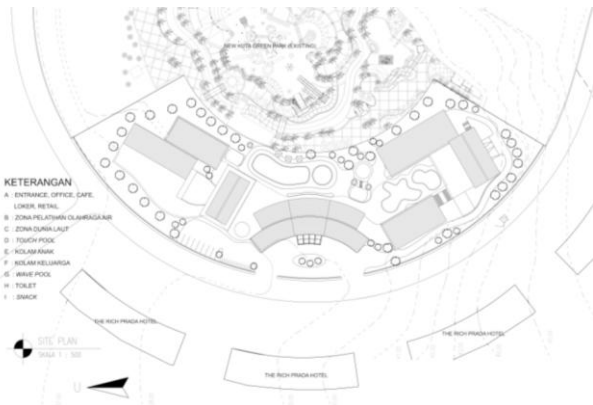
Gambar. 2.10 Transformasi bentuk dasar.

Penataan massa disesuaikan dengan pembagian zona dan bentuk tapak. Bentuk diolah sesuai tuntutan fungsi ruang dan penggunaannya.

Berdasarkan analisa tapak, maka zoning yang tercipta adalah sebagai berikut:

- Zoning Entrance pada bagian tengah tapak.
- Zoning Dunia Laut pada bagian barat tapak.
- Zoning Pelatihan pada bagian utara tapak.
- Area outdoor pada bagian timur tapak.

Maka tatanan massa yang terbentuk sebagai berikut.



Gambar. 2.11 Tatanan massa, terlihat dari *siteplan*.

D. Denah Layout

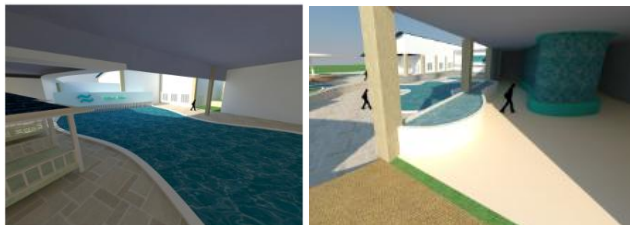


Gambar. 2.12 Denah *layout plan*.

Pengunjung masuk melalui zona *entrance* (massa tengah) dan dapat menuju ke zona pelatihan (utara) ataupun zona dunia laut (selatan). Ruang luar menjadi pengikat antara 3 zona ini dengan adanya kegiatan luar ruangan seperti berenang.

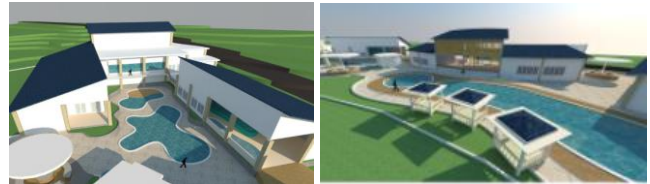
E. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas antara lain yang berada di dalam ruangan yaitu galeri ikan, galeri terumbu karang, ruang *audio visual*, ruang baca, *wave pool*, kolam pelatihan, ruang kelas, *café*, *retail* (*shopping area*), dan restoran *seafood*.



Gambar. 2.13 Fasilitas bangunan dalam ruangan ; (ki-ka) *wave pool*, galeri terumbu karang.

Sedangkan untuk fasilitas bangunan yang berada di luar ruangan yaitu *wave pool*, kolam sentuh/interaksi (*touch pool*), kolam kura/penyu, kolam anak, dan kolam keluarga.



Gambar. 2.14 Fasilitas bangunan luar ruangan; (ki-ka) kolam sentuh/interaksi dan kolam kura/penyu, kolam keluarga dan kolam anak.



Gambar. 2.15 Fasilitas bangunan luar ruangan; (ki-ka) *wave pool*, *snack*.

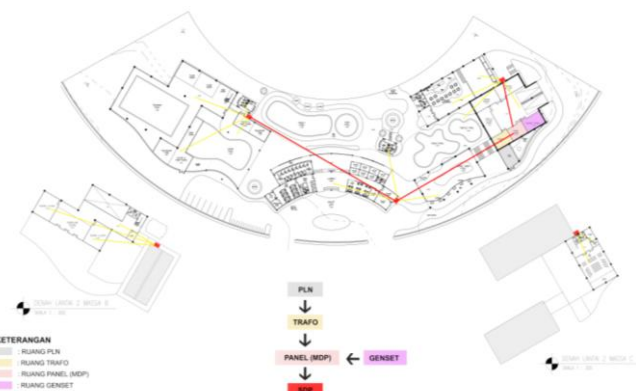
F. Sistem Utilitas



Gambar 2.16 Sistem Utilitas (sanitasi).

Sanitasi

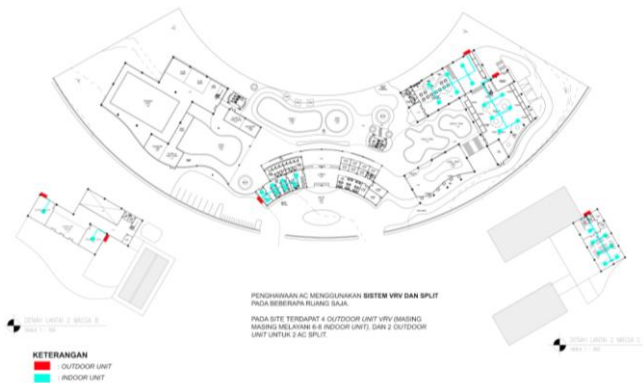
Air bersih : PDAM → meteran → tandon bawah → pompa → keran
 Air kotor : pipa → bak kontrol → sumur resapan
 Kotoran : pipa → septictank → sumur resapan



Gambar 2.17 Sistem Utilitas (listrik).

Listrik

PLN : Listrik kota → R.PLN → trafo → panel (SDP) → sub panel (MDP) → distribusi listrik
 Genset : BBM → genset → panel (SDP) → sub panel (MDP) → distribusi listrik



Gambar 2.18 Sistem Utilitas (penghawaan).

Penghawaan

Menggunakan sistem AC VRV dan *split* pada beberapa ruangan. Setiap *outdoor unit* VRV melayani 6-8 *indoor unit*.

G. Pendalaman Perancangan

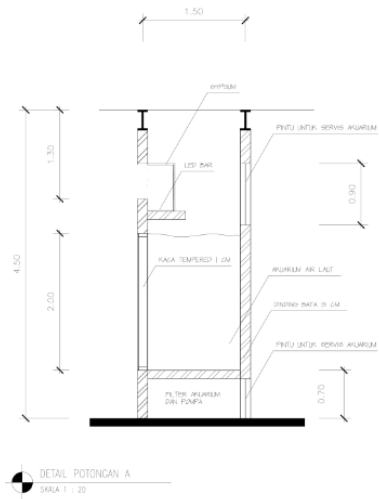
Zona Dunia Laut

Pada zona ini terdapat fungsi-fungsi ruang yang di dominasi oleh anak-anak sehingga memiliki karakter ruang yang berbeda dengan zona lainnya. Pada zona dirancang sirkulasi yang mengalir, terutama pada ruang dalam. Dengan adanya sirkulasi yang mengalir akan mengajak anak untuk mengelilingi ruangan tanpa merasa bosan.



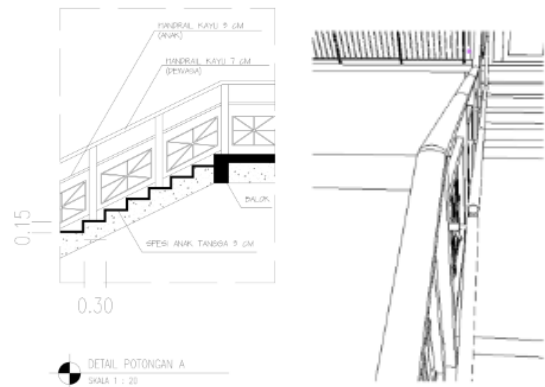
Gambar 2.19 Zona dunia laut.

Ruang luar pada zona ini didesain untuk memberikan kesan terlingkupi pada anak. Kolam sentuh/interaksi dan kolam penyus berada di antara massa-massa zona dunia laut. Di sini anak-anak dapat melakukan aktivitas dengan leluasa bersama teman-temannya maupun sendiri.



Gambar 2.20 Detail akuarium dalam ruangan di galeri.

Desain akuarium dunia laut (*indoor*) dilengkapi dengan lampu yang diletakkan tersembunyi di bagian atas akuarium untuk memantulkan cahaya ke dalam ruangan tengah. Karakter ruang dalam galeri cenderung redup untuk menghadirkan kesan bawah laut dan menonjolkan keindahan hewan dalam akuarium.



Gambar 2.21 Detail tangga menuju galeri.

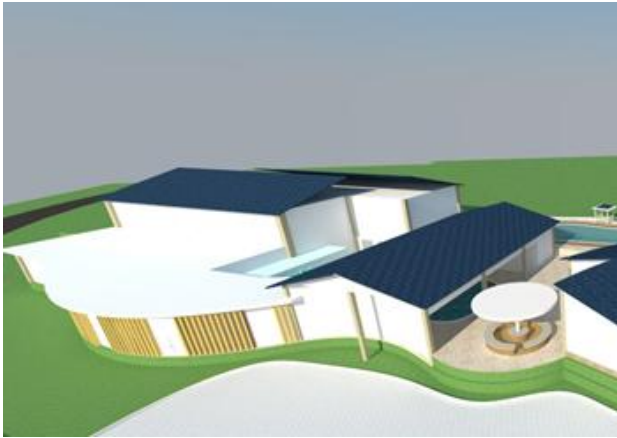
Dominasi anak-anak pada zona dunia laut ini mempengaruhi desain pada tangga yaitu tinggi tahanan 15cm. Tangga juga dilengkapi railing ganda, untuk anak-anak dan orang dewasa sehingga memberikan rasa nyaman dan aman yang lebih.

Zona Pelatihan



Gambar 2.22 Zona pelatihan.

Pada zona ini terdapat fungsi-fungsi ruang untuk remaja hingga dewasa. Di sini pengunjung diajak berlatih agar bisa berada di laut ataupun berolahraga selancar. Tuntutan ruang yang ada yaitu linear dan jelas. Dengan demikian pengunjung dapat berlatih secara efektif dan maksimal.



Gambar 2.23 Perspektif eksterior zona pelatihan.

H. Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari arah sebelah timur, selatan, dan utara.



Gambar 2.24 Tampak bangunan dari arah timur (utama).



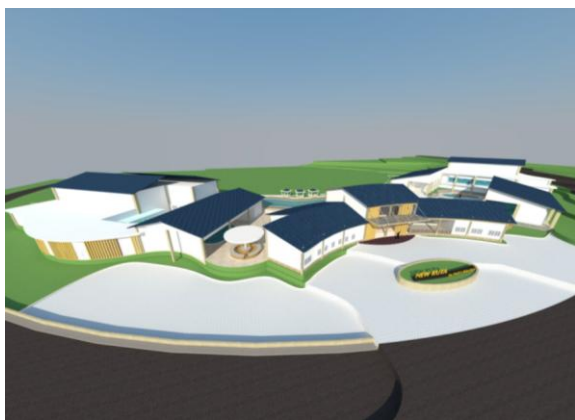
Gambar 2.25 Tampak bangunan dari arah selatan.



Gambar 2.26 Tampak bangunan dari arah utara. Sumber: penulis

I. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata burung dan mata manusia.



Gambar 2.27 Perspektif bagian utama.



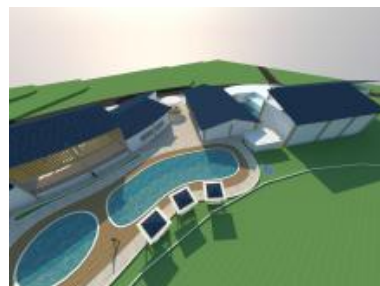
Gambar 2.28 Perspektif entrance.



Gambar 2.29 Perspektif kolam keluarga.



Gambar 2.30 Perspektif bagian belakang.



Gambar 2.31 Perspektif ruang luar.

KESIMPULAN

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh kurangnya eksplorasi potensi alam Indonesia dalam bentuk rekreasi, serta kurangnya pengetahuan masyarakat dalam berolahraga air. Pengenalan tentang olahraga air biasanya hanya dilakukan melalui kursus sehingga kurang menarik minat sebagian orang. Hal ini berdampak dengan adanya kecelakaan saat berolahraga air hingga berujung kematian.

Kehadiran bangunan ini diharapkan dapat menjadi wadah pembelajaran pemula bagi wisatawan yang ingin belajar olahraga air, khususnya di daerah Kuta Selatan yang memiliki ombak cukup tinggi. Selain itu juga memberikan informasi dan pengalaman menarik bagi siapa saja yang ingin mengenal potensi laut Indonesia yang mengagumkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D. K. (1996). *Arsitektur : Bentuk, Ruang Dan Susunannya*. (edisi kedua). (lr. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans). Jakarta: Erlangga.
- Mt. Olympus. (2014). *Mt. Olympus Indoor Water Park*. Retrieved January 14, 2015 from www.mtolympuspark.com/all-parks/indoor-water-park
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Edisi 33 jilid 1, (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Edisi 33 jilid 2, (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta: Erlangga.
- Pecatu Indah Resort. *Gallery*. Retrieved January 20, 2015 from www.pecatuindahresort.com/gallery
- Peraturan Daerah Kabupaten Badung Nomor 26 Tahun 2013. (2013). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Badung Tahun 2013-2033*. Bali: BAPPEDA Bali.
- Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 5 Tahun 2005. (2005). *Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung dengan Rahmat Tuhan yang Maha Esa*. Bali: BAPPEDA Bali.
- Resort World Sentosa. *Rides and Attractions*. Retrieved January 17, 2015 from www.rwsentosa.com/language/en-US/Homepage/Attractions/MarineLifePark/AdventureCoveWaterpark
- R. Hanfi. (2014, May). Penjelasan Macam-macam Kebutuhan Manusia. Retrieved January 12, 2015 from www.materisma.com/2014/05/penjelasan-macam-macam-kebutuhan-manusia.html
- Ross, Debra. (2011). *Splash Lagoon Indoor Water Park in Erie, PA*. Retrieved January 20, 2015 from www.rochester.kidsoutandabout.com/content/review-splash-lagoon-indoor-water-park-erie-pa
- Splash Lagoon. *Discover Splash Lagoon*. Retrieved January 17, 2015, from www.splashlagoon.com/discover/map/
- US Army Corps of Engineer. (1987, July) *Recreation Planning and Design Criteria*. Retrieved January 17, 2015 from www.pdhonline.org/courses/c111/entire.pdf
- Wave Loch. *SurfPool*. Retrieved January 18, 2015 from www.waveloch.com/attraction/surf-pool